

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Kosakata merupakan hal dasar dan penunjang untuk dapat terampil berbahasa Jerman, yaitu terampil dalam menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Kosakata mempunyai peranan yang penting dalam membentuk kalimat, karena jika siswa kurang menguasai kosakata, siswa tidak dapat mengemukakan pikiran dan idenya walaupun membentuk kalimat sederhana.

Kurangnya penguasaan kosakata diduga disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya faktor lupa. Pada umumnya siswa mempelajari kosakata bahasa Jerman dengan cara mencari artinya dalam kamus dan menghafalkan saat proses pembelajaran. Setelah pembelajaran berakhir, terkadang siswa lupa dengan kosakata yang telah dipelajari karena kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, proses penyampaian materi yang kurang berkesan membuat siswa kurang memperhatikan pelajaran dan berperan aktif di kelas.

Kesulitan dalam proses belajar mengajar tidak hanya dihadapi oleh siswa, melainkan juga oleh pengajar. Kesulitan pengajar adalah dalam menyampaikan materi agar proses pembelajaran tidak berpusat pada pengajar melainkan pada siswa, serta dalam meningkatkan partisipasi siswa di dalam kelas agar seluruh siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman penulis sebagai pengajar praktikan di SMA Kartika XIX-2 Bandung, siswa menjadi lebih aktif dan lebih mudah mengingat materi pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan media permainan dibandingkan menggunakan metode pembelajaran konvensional yang lebih berpusat pada pengajar.

Hal ini dapat dilihat dari penelitian yang sudah dilakukan oleh Idawati (2011) dalam skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Permainan Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman”, bahwa pembelajaran melalui permainan adalah salah satu metode yang menarik untuk mentransfer materi bahasa Jerman agar siswa dapat lebih mudah dan cepat menangkap materi tersebut. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa permainan memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian lain dilakukan oleh Dara Karenina (2012) dalam skripsi yang berjudul “Efektivitas Media Permainan Hot Ball dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman” yang menyatakan bahwa media permainan cukup efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata dan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman.

Siswa mempelajari banyak kosakata bahasa Jerman selama proses belajar mengajar, namun apabila pengajar menggunakan hanya satu media seperti media buku saja, maka siswa kurang termotivasi. Oleh karena itu, pengajar dapat menggunakan media pembelajaran, misalnya permainan *Auf dem Rücken Schreiben* yang diambil dari buku *66 Grammatik-Spiele* karya Paul Davis dan Mario Rinvoluceri yang diterbitkan oleh Ernst Klett Verlag di Stuttgart pada tahun

Rinda Maulida Pratiwi, 2013

EFEKTIVITAS PERMAINAN AUF DEM RÜCKEN SCHREIBEN DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN (Penelitian terhadap Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Kartika XIX-2 Bandung Tahun Ajaran 2012-2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1999. Permainan ini pertama kali dikenal melalui sebuah seminar dari Eve Ogonowski. Dalam permainan ini siswa menulis kosakata di punggung temannya dengan menggunakan jari. Tujuan permainan ini adalah agar siswa dapat mengingat pasangan dari kosakata. Salah satu contoh aplikasi permainan ini dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman yaitu mempelajari nomina bentuk tunggal dan bentuk jamak. Dalam permainan ini pertama-tama siswa harus mencari pasangan sebagai rekan bermain. Salah satu siswa (siswa A) diberikan kartu kata yang bertuliskan nomina dalam bentuk tunggal, kemudian menuliskan nomina tersebut di punggung pasangannya (siswa B) dengan menggunakan jari. Siswa B menuliskan bentuk jamak dari nomina tersebut di punggung siswa A, sehingga siswa A mengetahui bentuk jamak dari nomina tersebut beserta cara penulisan yang benar. Selain mempelajari nomina bentuk tunggal dan jamak, permainan ini pun dapat digunakan untuk mempelajari materi lain misalnya pasangan kosakata adjektiva yang berlawanan, verba dalam bentuk *Infinitif* dan *Partizip*, nama negara dan bahasa yang digunakan oleh negara tersebut, atau pasangan kosakata lainnya.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul „**Efektivitas Permainan *Auf dem Rücken Schreiben* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman**“.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

Rinda Maulida Pratiwi, 2013

*EFEKTIVITAS PERMAINAN AUF DEM RÜCKEN SCHREIBEN DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN (Penelitian terhadap Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Kartika XIX-2 Bandung Tahun Ajaran 2012-2013)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Apakah cara penyampaian yang kurang baik dapat mengakibatkan kurangnya penguasaan kosakata siswa?
2. Bagaimana kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman?
3. Seberapa besar daya ingat siswa terhadap kosakata yang telah dipelajari?
4. Adakah pengaruh media permainan terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa?
5. Apakah siswa mengenal permainan *Auf dem Rücken Schreiben*?
6. Apakah siswa pernah belajar kosakata dengan permainan *Auf dem Rücken Schreiben*?
7. Apakah permainan *Auf dem Rücken Schreiben* efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?

### **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian lebih terarah dan terhindar dari penyimpangan tujuan penelitian, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu pada efektivitas permainan *Auf dem Rücken Schreiben* dalam pembelajaran kosakata. Kosakata dalam penelitian ini adalah nomina dan verba dengan tema *Berufe*.

### **D. Rumusan Masalah**

Masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum penggunaan permainan *Auf dem Rücken Schreiben* dalam pembelajaran?

Rinda Maulida Pratiwi, 2013

EFEKTIVITAS PERMAINAN AUF DEM RÜCKEN SCHREIBEN DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN (Penelitian terhadap Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Kartika XIX-2 Bandung Tahun Ajaran 2012-2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Bagaimana tingkat penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sesudah penggunaan permainan *Auf dem Rücken Schreiben* dalam pembelajaran?
3. Apakah permainan *Auf dem Rücken Schreiben* efektif diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Tingkat penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum penggunaan permainan *Auf dem Rücken Schreiben*.
2. Tingkat penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sesudah penggunaan permainan *Auf dem Rücken Schreiben*.
3. Efektivitas permainan *Auf dem Rücken Schreiben* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa agar mereka dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman. Selain itu siswa dapat lebih termotivasi untuk menambah kosakata sebagai penunjang dalam menguasai keterampilan berbahasa Jerman.

2. Bagi Pengajar

Permainan *Auf dem Rücken Schreiben* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga proses belajar mengajar dapat terpusat pada siswa.

